

**LAPORAN AKHIR**  
**PROGRAM IPTEKS BAGI MASYARAKAT**  
**(I<sub>b</sub>M)**



**I<sub>b</sub>M KELOMPOK SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS**  
**DALAM BERKREASI DAN BEREKSPRESI PADA MEDIA**  
**KAIN DAN KAYU**

**Didanai DIPA Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan No**  
**SP DIPA-023.04.1.673453/2016 Revisi 01 tanggal 03 Maret 2016 sesuai surat**  
**perjanjian Nomer: 051/SP2H/P/K7/KM/2016 Tanggal 25 April 2016**

**Oleh**

**NUNUK WAHYUNINGTYAS, M. Kom (NIDN. 0723037707)**  
**DIDIET ANINDITA ARNANDY, S.Kom (NIDN. 0710057101)**

**FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA**  
**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**  
**JAWA TIMUR**  
**2016**

**SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN  
PROGRAM HIBAH IPTEKS BAGI MASYARAKAT (I<sub>b</sub>M) TAHUN ANGGARAN 2015  
Nomor : 010/ST-PPM/KPJ/V/2016**

Pada hari ini Senin tanggal Enam Belas bulan Mei tahun Dua Ribu Enam Belas, kami yang bertanda tangan dibawah ini :

1. Tutut Wuriyanto, M. Kom

:Kepala Bagian Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (PPM) STIKOM SURABAYA, yang dalam hal ini bertindak sebagai penanggung jawab pelaksanaan Program Hibah Ipteks Bagi Masyarakat (I<sub>b</sub>M) yang didanai DIPA Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Nomor SP DIPA-023.04.1.673453/2016 Revisi 01 tanggal 03 Maret 2016 sesuai surat perjanjian nomor : 051/SP2H/P/K7/KM/2016 Tanggal 25 April 2016. Untuk selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.

2. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom

: Penerima Hibah Ipteks Bagi Masyarakat (I<sub>b</sub>M) Tahun Anggaran 2016. Untuk Selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

PIHAK KEDUA mempunyai anggota sebagai berikut :

- Didiet Anindita Arnandy, S.Kom

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama telah bersepakat dan bekerjasama untuk menyelesaikan semua kegiatan Program Hibah Ipteks Bagi Masyarakat (I<sub>b</sub>M) sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Program Hibah Program Pengabdian Kepada Masyarakat tahun anggaran 2016 Nomor: 051/SP2H/P/K7/KM/2016 Tanggal 25 April 2016.

PIHAK PERTAMA memberi kepercayaan dan pekerjaan kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima pekerjaan tersebut sebagai Pelaksana Program Hibah Ipteks Bagi Masyarakat (I<sub>b</sub>M) dengan judul: **"IbM Kelompok Siswa Berkebutuhan Khusus Dalam Berkreasi Dan Berekspresi Pada Media Kain Dan Kayu"**

PIHAK PERTAMA memberikan dana untuk kegiatan Program Hibah Ipteks Bagi Masyarakat (I<sub>b</sub>M) kepada PIHAK KEDUA sebesar Rp. 47,000,000,-. Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPN dan/atau PPh (5% bagi yang memiliki NPWP untuk golongan III serta 6% bagi yang belum memiliki NPWP dan 15% bagi golongan IV) menjadi tanggung jawab PIHAK KEDUA dan harus dibayarkan ke kas Negara sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

PIHAK PERTAMA melakukan pembayaran secara bertahap kepada PIHAK KEDUA, yaitu termin pertama sebesar 50% Rp. 23,500,000,- diberikan setelah penandatanganan surat perjanjian ini, termin kedua sebesar 20% Rp. 9,400,000,- diberikan setelah laporan kemajuan pelaksanaan kegiatan dan laporan penggunaan keuangan 70% diterima oleh bagian Penelitian & Pengabdian Masyarakat (PPM) dan telah diunggah ke SIMLITABMAS, termin ketiga sebesar 30% Rp. Rp14,100,000,- diberikan setelah laporan akhir, seminar, *log book*, dan laporan keuangan 100% diterima oleh bagian Penelitian & Pengabdian Masyarakat (PPM) dan telah diunggah ke SIMLITABMAS.

PIHAK KEDUA harus menyerahkan laporan akhir dari seluruh kegiatan, baik secara administratif maupun hasil capaian dari kegiatan yang telah dilakukan. Adapun waktu penyerahan laporan akhir dari kegiatan tersebut adalah tanggal **15 Oktober 2016**. Kelalaian atas kewajiban pengumpulan pada tanggal tersebut menyebabkan gugurnya hak untuk mengajukan usulan pengabdian masyarakat pada tahun berikutnya.

PIHAK PERTAMA dapat melakukan kegiatan: (1) Pemantauan, (2) Evaluasi internal, (3) Audit penggunaan anggaran. Pihak KEDUA wajib memperlancar kegiatan yang dilakukan PIHAK PERTAMA tersebut.

PIHAK KEDUA wajib Menyelesaikan:

- Laporan Kemajuan (*Progress Report*) sebanyak 2 (Dua) eksemplar, paling lambat **31 Juli 2016**
- Laporan Penggunaan Keuangan 70%, sebanyak 2 (Dua) eksemplar, paling lambat **31 Juli 2016**
- Softcopy laporan tahap I / Pendanaan 70% berupa Pengisian di <http://simlitabmas.dikti.go.id/> yakni Catatan harian dan laporan penggunaan anggaran 70% pada **April – 15 Juli 2016**
- Softcopy laporan tahap II / Pendanaan 30% berupa Pengisian di <http://simlitabmas.dikti.go.id/> yakni Catatan harian dan laporan penggunaan anggaran 70% pada **20 Juli – 15 Oktober 2016**
- Monev Internal pada **5 – 20 Agustus 2016**
- Monev Eksternal pada **20 Agustus – 10 September 2016**
- Laporan Akhir sebanyak 2 (dua) eksemplar, paling lambat **30 Oktober 2016**
- Laporan Penggunaan Keuangan 100%, sebanyak 2 (dua) eksemplar, paling lambat **30 Oktober 2016**
- Catatan Harian (*Log Book*) sebanyak 2 (dua) eksemplar, paling lambat **30 Oktober 2016**
- **Bagian cover ditulis :**

Dibiayai oleh :

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal  
Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi,  
dan Pendidikan Tinggi  
sesuai dengan surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada  
Masyarakat

Nomor 108/SP2H/PPM/DRPM/II/2016, tanggal 17 Februari 2016 dan/atau  
166/SP2H/PPM/DRPM/III/2016, tanggal 10 Maret 2016.



PIHAK KEDUA juga terikat dengan perjanjian Pelaksanaan Program Hibah Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) Tahun Anggaran 2016 dari Kopertis VII nomor : 051/SP2H/P/K7/KM/2016 Tanggal 25 April 2016.

Demikian surat perjanjian dibuat, dipahami bersama dan dilaksanakan.

PIHAK PERTAMA,

Surabaya, 16 Mei 2016

PIHAK KEDUA,



PENELITIAN DAN PENGABDIAN  
MASYARAKAT  
**stikom**  
SURABAYA

Tutut Wurijanto, M. Kom



Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

Judul : IbM Kelompok Siswa Berkebutuhan Khusus dalam Berkreasi dan Berekspresi pada Media Kain dan Kayu

**Peneliti/Pelaksana**

Nama Lengkap : NUNUK WAHYUNINGTYAS

Perguruan Tinggi : Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya

NIDN : 0723037707

Jabatan Fungsional : Tidak Punya

Program Studi : Manajemen Informatika

Nomor HP : 081335091009

Alamat surel (e-mail) : nunuk@stikom.edu

**Anggota (1)**

Nama Lengkap : DIDDIET ANINDITA ARNANDY S.Kom

NIDN : 0710057101

Perguruan Tinggi : Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya

Institusi Mitra (jika ada) : SLB BC Karya Bhakti

Nama Institusi Mitra : Sidoyoso Wetan I/ 44, Desa Simokerto, Simokerto, Surabaya, Jawa Timur

Alamat : -

Penanggung Jawab : -

Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun

Biaya Tahun Berjalan : Rp 50.000.000,00

Biaya Keseluruhan : Rp 47.000.000,00

Mengetahui,  
Dekan FTI

  
FAKULTAS TEKNOLOGI  
DAN INFORMATIKA  
(Dr. Jusak)  
NIP/NIK 960169  
SURABAYA

Surabaya, 30 - 11 - 2016

Ketua,  
  
(NUNUK WAHYUNINGTYAS)  
NIP/NIK 030451

  
PENELITIAN & PENGABDIAN  
MASYARAKAT  
SURABAYA

Menyetujui,  
Ketua PPM  
(Tutut Wuriyanto, M. Kom)  
NIP/NIK 900036

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN .....	iv
BAB I PENDAHULUAN .....	5
1.1 Analisis Situasi .....	5
1.2 Permasalahan Mitra .....	7
BAB II TARGET DAN LUARAN .....	9
2.1. Target .....	9
2.2. Luaran yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah.....	9
BAB III METODE PELAKSANAAN .....	10
3.1 Metode Pendekatan.....	10
3.2 Rencana Kegiatan .....	10
3.3 Partisipasi Mitra .....	12
BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI .....	13
4.1 Kinerja LPPM Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya .....	13
4.2 Kualifikasi Tim Pelaksana .....	15
BAB V HASIL YANG DICAPAI.....	17
5.1 Identifikasi Kebutuhan SLB .....	17
5.2 Penyusunan Materi .....	19
5.3 Teknis Pelaksanaan.....	22
5.3.1. Menyiapkan Media.....	23
5.3.2. Tahapan Menyalin Pola .....	24
5.3.3. Tahapan Mewarnai .....	24
5.3.4. Tahapan Mengeringkan.....	26
5.3.5. Tahap Evaluasi dan Penulisan Laporan.....	26
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....	30
7.1 Kesimpulan.....	30
7.2 Saran .....	30
DAFTAR PUSTAKA.....	31
LAMPIRAN 1. DOKUMENTASI.....	32
LAMPIRAN 2. Publikasi .....	42
LAMPIRAN 3. Surat Perjanjian Pelaksanaan Program IbM .....	50

## RINGKASAN

Membahas tentang anak berkebutuhan khusus maka pada dasarnya semua anak adalah luar biasa dalam arti tidak seorang anak pun sangat serupa bahkan sama dengan yang lainnya. Namun demikian beberapa orang anak terlihat memiliki ciri-ciri khusus yang perlu mendapat perhatian khusus. Anak-anak yang demikianlah yang di sebut sebagai anak berkebutuhan khusus (ABK).

Perluasan dalam peningkatan pengetahuan dan kemampuan ABK tentunya sangat di tentukan pula dengan peningkatan pendidikan yang lebih efektif dalam proses pembelajaran dan pelatihan yang tepat. Didalam pengelolaan Sekolah Luar Biasa (SLB) selama ini dilakukan pembelajaran dengan media terbatas. SLB BC Karya Bhakti Surabaya membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik untuk dapat meningkatkan minat, hasil belajar dan motivasi belajar siswa dengan berkebutuhan khusus.

Dalam kaitannya dengan mata pelajaran seni budaya dan keterampilan vokasional standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan SMALB yang ingin dicapai diantaranya adalah mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya; mengapresiasi karya seni dan budaya dan menghasilkan karya kreatif baik individual maupun kelompok. Dengan memperhatikan standar kompetensi lulusan siswa SMALB inilah maka diperlukan pembelajaran untuk melatih siswa lebih berkreasi dan berekspresi dalam media kain dan kayu memanfaatkan cat acritex.

Dengan memahami fungsi dari peralatan lukis, cat acritex dan media kain dan kayu ini diharapkan dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya bagi anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus. Media Pembelajaran dengan memanfaatkan cat aritex ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran seni budaya dan ketrampilan, dengan demikian mutu pelayanan pendidikan di SLB dapat ditingkatkan, dan dapat pula meningkatkan kecakapan hidup bagi ABK dikala dewasa terkhusus bagi siswa SMALB yang siap untuk hidup bermasyarakat.

Berdasarkan uraian diatas tujuan yang ingin dicapai adalah menghasilkan seperangkat media pembelajaran bagi siswa SMALB untuk mata pelajaran seni budaya dan keterampilan vokasional. Dengan demikian siswa dapat membelakali kemampuan keterampilan untuk bekal hidup bermasyarakat dan menciptakan lapangan pekerjaan melauli kemampuan seni dan kreasi yang diajarkan.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Analisis Situasi**

Membahas tentang anak berkebutuhan khusus maka pada dasarnya semua anak adalah luar biasa dalam arti tidak seorang anak pun sangat serupa bahkan sama dengan yang lainnya. Namun demikian beberapa orang anak terlihat memiliki ciri-ciri khusus yang perlu mendapat perhatian khusus. Anak-anak yang demikianlah yang di sebut sebagai anak berkebutuhan khusus (ABK). Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam perkembangan ABK salah satunya adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran secara keseluruhan dapat mempengaruhi sikap, sifat dan kemandirian ABK hingga usia dewasa. Dengan pembelajaran di sekolah di harapkan dapat mengurangi kelemahan yang mereka miliki, dan dapat memberikan bekal untuk lebih mandiri dalam kehidupan bermasyarakat.

Perluasan dalam peningkatan pengetahuan dan kemampuan ABK tentunya sangat di tentukan pula dengan peningkatan pendidikan yang lebih efektif dalam proses pembelajaran/ pelatihan yang tepat (Cromby, 1996:489). Didalam pengelolaan Sekolah Luar Biasa (SLB) selama ini dilakukan pembelajaran dengan media terbatas. SLB Karya Bhakti membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik untuk dapat meningkatkan minat, hasil belajar dan motivasi belajar siswa dengan berkebutuhan khusus. Tiga faktor yang harus di miliki dalam pengembangan media pembelajaran ini, yaitu 1) keterlibatan, media yang disiapkan dapat menimbulkan keterlibatan pengguna saat memanfaatkan 2) Interaktifitas, adanya respon langsung dalam tindakan pengguna 3) Internal Logika, menumbuhkan sisi moral dan sosial dalam hal interaksi dengan orang lain (Cromby, 1996).

Dalam kaitannya dengan mata pelajaran seni budaya dan keterampilan vokasional standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan SMALB yang ingin dicapai diantaranya adalah mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya; mengapresiasi karya seni dan budaya dan menghasilkan karya kreatif baik individual maupun kelompok (Direktorat Pembinaan SLB, 2006). Dengan



memperhatikan standar kompetensi lulusan siswa SMALB inilah maka diperlukan pembelajaran untuk melatih siswa lebih berkreasi dan berekpresi dalam media kain dan kayu memanfaatkan cat acritex.



Gambar 1.1 Salah satu contoh hasil karya dengan cat acritex

Guna menghasilkan karya yang menarik, mudah dilakukan dan aman bagi anak berkebutuhan khusus maka dipilihlah bahan kain, kayu dan cat acrytex, yaitu cat warna serbaguna yang bisa di terapkan pada kertas (HVS, manila, kardus, kayu/telenan, klompen, bahan dari triplek dll) serta sangat cocok untuk bahan dari kain. Untuk itulah cat acrytex dipilih untuk digunakan sebagai media dalam praktek pembelajaran seni budaya dan keterampilan bagi siswa SMALB, selain karena mudah memanfaatkannya juga aman bagi siswa, khususnya siswa SLB yang memiliki keterbatasan khusus.



Gambar 1.2 Contoh cat acritex dengan berbagai pilihan warna

Dengan memahami fungsi dari peralatan lukis, cat acritex dan media kain dan kayu ini diharapkan dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya bagi anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus. Media Pembelajaran dengan memanfaatkan cat aritex ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran seni budaya dan ketrampilan, dengan demikian mutu pelayanan pendidikan di SLB dapat ditingkatkan, dan dapat pula meningkatkan kecakapan hidup bagi ABK dikala dewasa terkhusus bagi siswa SMALB yang siap untuk hidup bermasyarakat.

## 1.2 Permasalahan Mitra

Identifikasi permasalahan yang dihadapi mitra sesuai dengan yang diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi mitra antara lain:

1. Kebutuhan akan kreasi dalam penyusunan media pembelajaran
2. Fokus belajar siswa SLB perlu ditingkatkan dengan adanya inovasi dalam penyusunan media pembelajaran
3. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa SLB
4. Terbatasnya kemampuan siswa SMALB dalam keterampilan vokasional

Dengan permasalahan di atas, maka prioritas yang harus ditangani bersama mitra, antara lain adalah sebagai berikut

1. Perlunya secara intensif memperhatikan proses pembelajaran di kelas bagi siswa SLB
2. Perlunya secara intensif menemukan media-media pembelajaran yang cocok dalam proses pembelajaran
3. Melakukan inovasi dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan vokasional dengan memanfaatkan media kain, kayu dan cat acritex

## **BAB II**

### **TARGET DAN LUARAN**

Target dan luaran yang diharapkan dalam program ini kesemuanya untuk peningkatan proses pembelajaran yang ada pada SLB pada umumnya, khususnya untuk SLB Al Azhar dan SLB Harapan Bunda.

#### **2.1. Target**

1. Pembelajaran pada SLB dapat berlangsung dengan lebih baik
2. Media Pembelajaran untuk mata pelajaran seni budaya dan keterampilan dengan memanfaatkan bahan kain, kayu dan cat acritex
3. Kemauan, kemampuan, motivasi dan hasil belajar siswa SLB dapat meningkat dengan pembelajaran yang menyenangkan

#### **2.2. Luaran yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah**

1. Seperangkat media pembelajaran bagi siswa SMALB yang berisi panduan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di tahun-tahun mendatang
2. Siswa dan guru dapat melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran memanfaatkan kain, kayu dan cat acritex

## **BAB III**

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **3.1 Metode Pendekatan**

Metode pelaksanaan yang di tempuh untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa SLB di susun dengan memperhatikan beberapa prioritas yang ada dan menawarkan metode pendekatan sebagai berikut :

1. Pengamatan terhadap kebutuhan ABK dalam pembelajaran, karakteristik dan keterbatasan yang di miliki siswa SLB
2. Pembuatan matrik antara standart kompetensi yang ingin di capai dengan bahan ajar yang akan disampaikan
3. Memberikan *training of trainer (TOT)* bagi guru untuk melakukan pembelajaran di kelas dengan media yang disiapkan
4. Melakukan pembelajaran di kelas bersama siswa SMALB
5. Evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah di susun

#### **3.2 Rencana Kegiatan**

Sesuai dengan metode pendekatan yang akan dilakukan, maka disusun rencana kegiatan lengkap dengan kriteria, indikator pencapaian tujuan dan tolok ukur keberhasilan, seperti yang diuraikan dalam Tabel 1, berikut ini :

Tabel 3.1. Rencana Kegiatan

<b>No</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Indikator Pencapaian Tujuan</b>	<b>Tolok Ukur Keberhasilan</b>
1.	Pengumpulan Data dari Mitra	- Tersusun karakteristik siswa SLB	- Telah tersusun karakteristik dari siswa SLB - Tersusun kebutuhan dari siswa SLB dalam proses pembelajaran	Menghasilkan catatan proses pembelajaran di kelas, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang di gunakan, minat belajar dan aktifitas siswa pengembangan



No	Kegiatan	Kriteria	Indikator Pencapaian Tujuan	Tolok Ukur Keberhasilan
2.	Penyusunan matrik standar kompetensi dengan bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Data mata pelajaran</li> <li>- Mata pelajaran terkait dengan kecakapan hidup ABK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Telah terpilih mata pelajaran tertentu</li> <li>- Mata pelajaran yang dipilih terkait dengan kecakapan hidup</li> <li>- Tersusun peta mata pelajaran berdasar standart kompetensi, kurikulum dan bahan ajar yang ada</li> </ul>	Mata pelajaran yang dipilih dapat meningkatkan kemandirian, kreasi dan ekspresi siswa
3.	Pelaksanaan TOT bagi Guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memahami bahan ajar yang disiapkan</li> <li>- Guru mengenal media yang digunakan</li> <li>- Guru dapat melakukan pembelajaran dengan media yang ada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tersusun Bahan untuk TOT</li> <li>- Terlaksana TOT</li> </ul>	Guru dapat menduplikasi pembelajaran di kelas
4.	Pembelajaran di kelas bersama siswa SMALB	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mampu berkreasi</li> <li>- Siswa dapat menunjukkan ekspresinya dalam media yang tersedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media pembelajaran dapat digunakan di kelas</li> <li>- Siswa dapat menghasilkan karya</li> </ul>	Proses pembelajaran semakin menarik baik bagi siswa maupun guru sehingga dapat meningkatkan kemauan, motivasi dan hasil belajar siswa
5.	Evaluasi terhadap media pembelajaran	- Tersusun hasil evaluasi	- Kekurangan dalam hasil evaluasi dapat diperbaiki	Media Pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik dan berdampak baik bagi siswa, guru dan sekolah

No	Kegiatan	Kriteria	Indikator Pencapaian Tujuan	Tolok Ukur Keberhasilan
6.	Evaluasi dan Pembuatan Laporan	Sesuai Buku Panduan	<i>final</i>	Publikasi hasil

### 3.3 Partisipasi Mitra

Guna mendukung keberhasilan program ini, maka sangat diharapkan partisipasi mitra secara aktif. Adapun partisipasi tersebut adalah :

- 1 Memberikan dukungan data-data yang dibutuhkan untuk menyusun bahan ajar
- 2 Mengizinkan siswa-siswa SLB untuk menjadi bahan pengamatan sekaligus yang akan memanfaatkan media pembelajaran
- 3 Menyediakan daftar peta standart kompetensi dan kurikulum bagi SLB
- 4 Menyediakan bahan ajar yang digunakan di SLB selama ini
- 5 Menyediakan sarana pendukung berupa kelas yang memadai untuk keperluan implementasi
- 6 Berperan aktif memberikan masukan-masukan yang terkait dengan penyusunan matrik mata pelajaran dan rencana implementasi aplikasi komputer untuk media pembelajaran

## **BAB IV**

### **KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI**

#### **4.1 Kinerja LPPM Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya**

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya melalui Bagian Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (PPM), melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang ketiga yaitu melaksanakan Pengabdian Masyarakat. Sejak 7 (Tujuh) tahun ini Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya dengan komitmen amat serius menggarap pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan komputer. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya melalui bagian pengabdian masyarakat telah turut serta berperan dalam mencerdaskan masyarakat melalui ilmu pengetahuan dalam upaya memberikan sumbangan demi kemajuan masyarakat berupa pendidikan, latihan dan ketrampilan sesuai dengan bidang yang digelutinya, yaitu bidang teknologi informasi. Pemberdayaan masyarakat ini telah di tempuh melalui pelatihan bagi guru, siswa, PKK dan masyarakat secara luas.

Adapun beberapa kegiatan (15 kegiatan) pengabdian yang pernah dilaksanakan melalui bagian PPM dalam kurun waktu 1 tahun terakhir dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 4.1. Daftar Kinerja PPM Tahun 2013

<b>No.</b>	<b>Nama Kegiatan</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tempat</b>	<b>Bentuk Sumbangan</b>
<b>Tahun 2013</b>				
1	Workshop tentang pembelajaran yang efektif untuk guru SD	Desember 2012 sd Januari 2013	M303 kampus STMIK Surabaya	Teori pembelajaran yang efektif untuk guru SD
2	Pengenalan Profesi Bagi Siswa PAUD	Nopember 2012 sd Maret 2013	PAUD Lavenda Sidotopo Wetan	Pengalaman pembelajaran yang menarik bagi guru PAUD (Bunda) dan siswa

3	Workshop Peningkatan Profesionalisme Peserta Musyawarah Guru Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sidoarjo	15 dan 22 Januari 2013	SMAN I Sidoarjo, l. Jenggolo No. 1 Sidoarjo	Pengetahuan tentang Membangun publikasi berbasis web memanfaatkan Content Management System software open source (CMS)
4	Kegiatan Pelatihan SPSS bagi Masyarakat	20, 27 April; 4 dan 11 Mei 2013	Lab. Komputer Rakyat STMIK Surabaya	Pengetahuan tentang Manajemen Data, Analisis Deskriptif, Analisis of Varians (ANOVA), Regresi & Korelasi
5	Workshop Batik, dengan tema: “Melestarikan Batik sebagai Warisan Bangsa Indonesia”	22-Apr-13	Halaman Kampus STMIK Surabaya	Pengetahuan dan Pengalaman Membuat dengan Bahan Warna Naphtol,
6	Pengobatan Gratis Bagi Warga Kelurahan: Kedung Baruk, Penjaringan, Wonorejo, Kendalsari	27 April 2013	Gedung Serbaguna STMIK Surabaya,	Pemberian pelayanan kesehatan bagi warga
7	Pelatihan Pengenalan dan Pengoperasian Komputer Bagi Masyarakat	5 Juni 2013	Lab. Komputer Rakyat STMIK Surabaya	Pengetahuan tentang Sistem operasi Windows, Ms. Office
8	Pelatihan Dasar Komputer Dan Pemanfaatan Internet Untuk E-Business Kepada Anak Jalanan Surabaya	29 Juli, 30 Juli, 16 Agustus 2013	Lab. Komputer Rakyat STMIK Surabaya	Pengetahuan tentang Sistem operasi Windows, Ms. Office, Internet
9	Pelatihan Komputer Bagi Anak Binaan Dinas Sosial Kota Surabaya	11 - 16 September 2013	Lab. Komputer Rakyat STMIK Surabaya	Pengetahuan tentang Ms. Office Word, Ms. Office Excel, Ms. Office Power Point, Internet

10	Pelatihan Workshop Pemrograman Java J2SE sebagai bekal bagi calon wisudawan STMIK Yadika Bangil	26 Oktober 2013	Lab. Komputer STMIK Yadika Bangil	Pengetahuan tentang Workshop Java J2SE
11	Pelatihan Komputer Tingkat Dasar bagi Karyawan / Karyawati PT. KRISANTHIUM Offset Printing	12-13 Desember 2013, 19 - 20 Desember 2013	Lab. Komputer Rakyat STMIK Surabaya	Pengetahuan tentang Sistem operasi Windows, Ms. Office Word, Ms. Office Excel, Internet
12	IbM Bagi Kader Gizi Dengan Aplikasi Penilaian Status Gizi Dan Penentuan Menu Makanan Di Posyandu	September - desember 2013	Mitra	Aplikasi/ Sistem Informasi
13	IbM Kelompok Peternak Kambing di Jawa Timur	September - desember 2013	Mitra	Hardware & Aplikasi/ Sistem Informasi
14	IbM Pembuatan Dan Penerapan Sistem Informasi Perpustakaan Pada SDN Gunung Anyar Tambak Surabaya Dan SD Al Islah Surabaya	September - desember 2013	Mitra	Aplikasi/ Sistem Informasi
15	IbM Kelompok Peternak Kambing dan Domba di Kabupaten Malang, Jawa Timur	September - desember 2013	Mitra	Hardware & Aplikasi/ Sistem Informasi

#### 4.2 Kualifikasi Tim Pelaksana

Ketua Tim pelaksana adalah orang yang berasal dari perguruan tinggi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dengan kompetensi adalah sebagai berikut: pendidikan terakhir Master Komputer, berkompetensi di bidang sistem informasi. Memiliki pengalaman menjadi trainer pelatihan komputer untuk guru-guru SMP dan SMA. Menjadi bagian dari team di beberapa *project* pembuatan aplikasi sistem informasi untuk mempermudah sebuah instansi menjalankan aktifitasnya. Beberapa semester mengampu mata kuliah



kewirausahaan yang di dalam proses pembelajarannya membangkitkan dan menumbuhkan semangat wirausaha bagi mahasiswa serta melatih kreatifitas dan inovasi mahasiswa. Bersama Stikom menjalin kerjasama dengan beberapa instansi untuk melakukan pelatihan terhadap guru-guru SMA/SMK sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Menjadi mentor dalam kegiatan hibah perguruan tinggi untuk bersama-sama mengembangkan industri UMKM di daerah-daerah terpencil.

Anggota Tim juga berasal dari perguruan tinggi yang sama, yang memiliki kompetensi di bidang manajemen dan sistem informasi. Peminatan pada pemanfaatan teknologi dalam bidang seni menghantarkan kolaborasi yang menjadikan program ini diharapkan berjalan sesuai dengan rencana. Anggota tim memiliki pengalaman menjadi trainer beberapa pelatihan komputer bagi guru-guru SMA/SMK. Kepiawaiannya dalam dunia seni khususnya seni lukis telah menghasilkan beberapa karya yang layak diacungi jempol. Karena itulah sehingga ketua menggandeng beliau untuk menularkan bakat baik tersebut kepada teman-teman disekitar khususnya ABK, baik tentang peningkatan karakteristik ABK yang menunjang pendidikan, pemanfaatan media dengan teknologi informasi dalam dunia pendidikan sampai dengan perhatian pada pendidikan luar biasa.

Tabel 4.2. Kualifikasi Team Pelaksana

NO	NAMA PELAKSANA	STATUS	KUALIFIKASI
1	Nunuk Wahyuningtyas, S. Kom	Dosen Prodi D3 Manajemen Informatika	Sistem Informasi
2	Didiet Anindita Arnandy	Dosen Prodi D3 Manajemen Informatika	Sistem Informasi
3	Lulut Fitria Ningrum	Mahasiswa	S1 Komputer Akuntansi
4	Ardy Setyawan	Mahasiswa	S1 Sistem Informasi
5	Dewi Restya Andriani	Mahasiswi	S1 Desain Komunikasi Visual

## **BAB V**

### **HASIL YANG DICAPAI**

#### **5.1 Identifikasi Kebutuhan SLB**

Kemampuan identifikasi anak berkebutuhan khusus bagi seorang guru SLB merupakan hal yang sangat penting. Kemampuan identifikasi ini sifatnya masih sederhana, baru sebatas melihat gejala-gejala fisik yang nampak. Untuk mengidentifikasi yang sesungguhnya secara akurat, tentu dibutuhkan tenaga profesional yang lebih berwenang, seperti tenaga medis, psikolog, orthopedagog, dan sebagainya. Dengan adanya alat identifikasi anak kebutuhan khusus tentu dapat membantu guru. Instrumen dapat disusun oleh guru yang bersangkutan apabila telah memiliki wawasan atau sekedar menggunakan instrumen yang telah ada dan tinggal menyesuaikan dalam penggunaannya. Instrumen ini disusun dengan mencantumkan daftar pertanyaan atau pernyataan yang berisi gejala-gejala yang nampak pada anak untuk setiap jenis kelainan. Dengan adanya bantuan instrumen pengamatan, seorang guru SLB dapat mengidentifikasi calon ataupun peserta didiknya. Seorang guru SLB, dengan mengamati gejala-gejala yang nampak atau jika menemukan anak yang memiliki tanda-tanda mirip atau sama dengan gejala-gejala yang tertulis dalam instrumen, maka guru dengan mudah dapat menandainya, dan jika secara kualitatif memenuhi standar minimal yang ditetapkan, maka anak tersebut dapat dikategorikan sebagai anak dengan kebutuhan khusus. Dengan instrumen identifikasi ini, secara sederhana dapat disimpulkan apakah seorang anak tergolong anak dengan kebutuhan khusus atau bukan.

Identifikasi secara harfiah adalah menemukan atau mengenali. Setelah dilakukan identifikasi, kondisi seseorang dapat diketahui, apakah pertumbuhan dan perkembangannya normal atau tidak. Apabila mengalami kelainan atau penyimpangan, maka guru dapat mengelompokkan atau mengidentifikasi sebagaimana dalam kelompoknya: apakah termasuk anak tunanetra, tunarungu, tunawicara, tunagrahita, tunadaksa atau bahkan anak berbakat dan sebagainya. Dengan diketahui atau diidentifikasinya anak di awal pembelajaran maka guru

tentu akan lebih baik dalam memberikan pelayanan selanjutnya apalagi kalau sampai dikatehui anak tersebut sebagai anak berkebutuhan khusus.

Identifikasi dalam kehidupan sehari-hari sering disebut penjarangan, dan asesmen sebagai penyaringan. Secara umum tujuan identifikasi adalah untuk menghimpun informasi atau data apakah seorang anak termasuk anak berkebutuhan khusus atau tidak. Hasil dari identifikasi dan asesmen akan menjadi dasar dalam penyusunan program pembelajaran selanjutnya sesuai dengan keadaan dan kebutuhannya. Untuk itulah agar guru sekolah dasar tersebut mampu melakukan identifikasi anak berkebutuhan khusus dengan benar maka mereka perlu mendapatkan wawasan tentang anak berkebutuhan khusus dengan benar pula. Tentu bekal pemahaman tentang anak berkebutuhan saja tidaklah cukup, maka tahap selanjutnya yang harus dilakukan guru sekolah dasar adalah belajar melakukan identifikasi dan mendiskusikan dengan sesama guru ataupun orang yang dianggap lebih tahu mengenai anak berkebutuhan khusus ini termasuk mendiskusikan hasil interpretasi yang telah dan akan dilakukan. Mengasah kemampuan identifikasi anak berkebutuhan khusus ini dapat dilakukan kapan, dimana saja seperti dalam kelompok kerja guru, meminta penyuluhan ataupun mencari dan membaca referensi yang terkait dengan identifikasi anak berkebutuhan khusus.

Hasil identifikasi terhadap karakteristik dan keterbatasan ABK tuna grahita ringan dibagi dalam tiga aspek konseptual, sosial dan praktis adalah sebagai berikut:

**Aspek Konseptual:**

Pada anak-anak prasekolah, tidak ada perbedaan konseptual yang jelas membedakan dengan anak normal. Pada anak-anak usia sekolah dan orang dewasa, terdapat kesulitan dalam mempelajari keterampilan akademik antara lain membaca, menulis, berhitung, mengenal waktu atau uang. Pada orang dewasa terdapat gangguan dalam berpikir abstrak, gangguan fungsi eksekutif (perencanaan, strategi, penentuan prioritas, dan berpikir fleksibilitas), memori jangka pendek. Kemampuan yang terbatas dalam keterampilan akademik (misalnya, membaca, pengelolaan uang) dapat mendukung dalam mencari dan menyelesaikan masalah.

**Aspek Sosial:**

Terdapat kesulitan dalam memahami isyarat dari orang lain dalam kehidupan sosial. Komunikasi, percakapan, dan bahasa yang tidak sesuai dengan perkembangan usia. Terdapat kesulitan mengatur emosi dan perilaku. Kesulitan ini dapat diperhatikan atau terlihat dalam situasi sosial. Pemahaman yang terbatas terhadap risiko dari situasi sosial; sehingga berisiko untuk dimanipulasi oleh orang lain (mudah tertipu).

**Aspek Praktis:**

Individu dapat berfungsi sesuai usianya dalam hal perawatan terhadap diri. Masih membutuhkan dukungan dalam kehidupan sehari-hari untuk aktivitas yang kompleks. Pada usia dewasa, biasanya masih membutuhkan dukungan dalam berbelanja, transportasi, pengaturan rumah dan perawatan anak, persiapan makanan bergizi, urusan perbankan dan pengelolaan uang. Keterampilan dalam bekerja terlihat pada pekerjaan yang tidak menekankan pada kemampuan konseptual. Individu umumnya membutuhkan dukungan untuk melakukan perawatan pada kesehatan dan juga pengambilan keputusan yang tepat untuk melakukan pekerjaan sesuai keterampilan yang dimiliki.

Sedangkan hasil identifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan vokasional adalah menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya, mampu mengapresiasi karya seni dan budaya serta menghasilkan karya kreatif baik individu maupun kelompok. Program Ipteks bagi Masyarakat ini menghasilkan sebuah konsep pembelajaran untuk siswa berkebutuhan khusus dalam berkreasi dan berekspresi pada media kain dan kayu bagi guru maupun pengelola SMALB.

**5.2 Penyusunan Materi**

Menurut Kemp & Dayton, media pembelajaran memiliki 8 peranan penting:

1. Pembelajaran yang disampaikan dapat lebih standar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Belajar menjadi lebih interaktif.

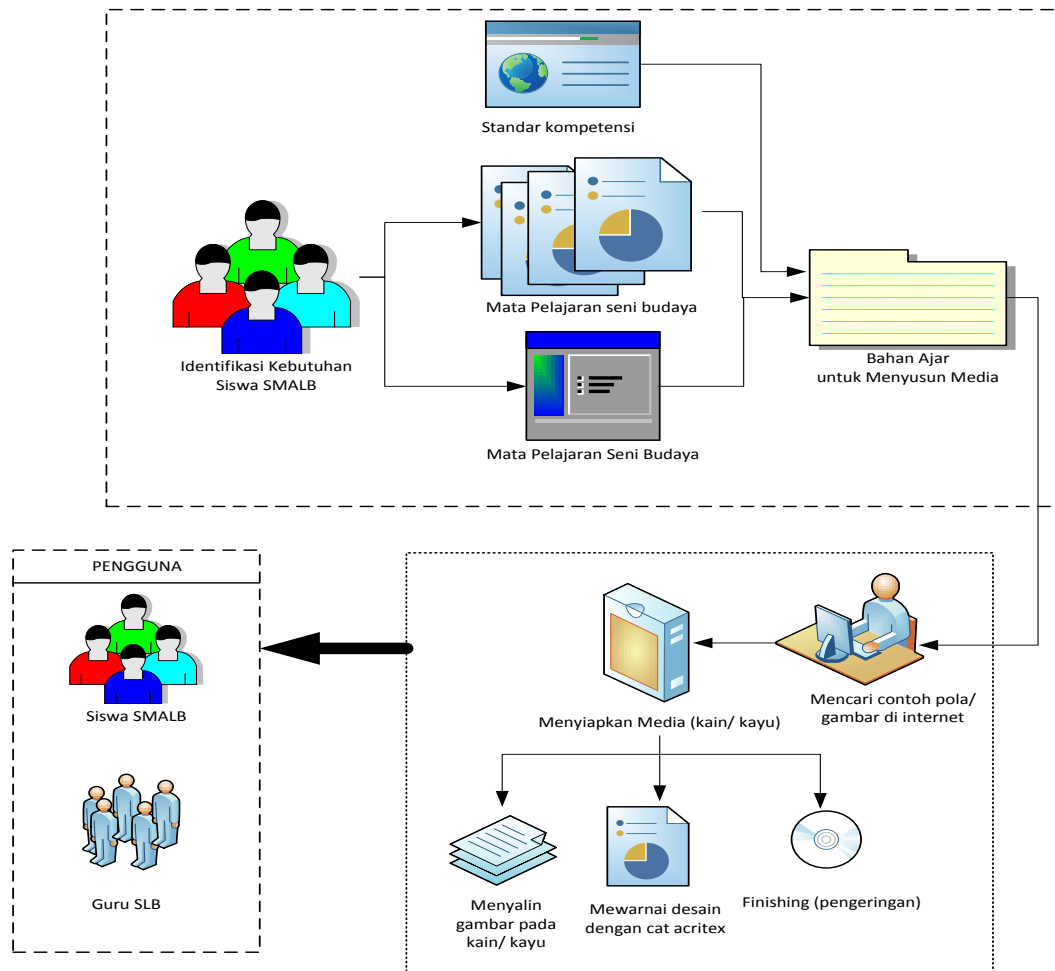
4. Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat lebih singkat.
5. Mutu pembelajaran dapat diperbaiki.
6. Pembelajaran dapat dilaksanakan jika diinginkan atau jika diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap pelajarannya dan proses belajarnya dapat diperbaiki.
8. Guru yang mengajar dengan memakai media dapat memberikan perubahan positif.

Untuk itulah pengembangan media pembelajaran yang tepat sasaran menjadi perhatian penting. Dengan memperhatikan peranan tersebut maka disusunlah media pembelajaran untuk mata pelajaran seni budaya dan keterampilan vokasional khususnya bagi ABK tuna grahita ringan.

Dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan vokasional standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan SMALB yang ingin dicapai diantaranya adalah mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya; mengapresiasi karya seni dan budaya dan menghasilkan karya kreatif baik individual maupun kelompok. Pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah, SLB menemui beberapa kendala diantaranya adalah adanya kebutuhan akan kreasi dalam penyusunan media pembelajaran, peningkatan inovasi dalam penyusunan media pembelajaran dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa SLB. Dengan kendala yang ada maka prioritas penanganan yang dilakukan adalah menggali, menemukan dan menggunakan media-media pembelajaran yang cocok dalam proses pembelajaran bagi ABK, salah satunya adalah melakukan inovasi dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan vokasional dengan memanfaatkan media kain dan cat acrytex.

Adapun metode pendekatan yang dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa SLB pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan vokasional dijelaskan dalam gambar 3.





Gambar 5.1. Gambaran IPTEKS untuk Mitra

Dari penyusunan materi tersebut diperoleh beberapa pola gambar yang dapat disalin kemudian diwarnai pada media yang telah disiapkan. Desain gambar dibuat bertingkat sesuai dengan kemampuan siswa ABK. Sebagian besar ABK dengan tipe B (tuna rungu) memiliki kelebihan telaten dan rapi dalam mewarnai, sedangkan untuk ABK dengan tipe B (tuna grahita) sangat susah dikendalikan, sehingga mereka diberikan desain gambar yang lebih sederhana. Berikut adalah beberapa contoh master desain gambar yang digunakan oleh siswa ABK di kedua Mitra kami:



Gambar 5.2 Contoh Gambar Pola untuk diwarnai

### 5.3 Teknis Pelaksanaan

Dalam proses pembelajaran melibatkan guru dan siswa, dengan langkah awal yaitu persiapan pembelajaran meliputi identifikasi karakteristik dan keterbatasan ABK, identifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Dari hasil identifikasi ini selanjutnya membuat matrik dengan memperhatikan standart kompetensi yang ingin dicapai dari mata pelajaran seni budaya dan keterampilan vokasional. Langkah selanjutnya menyusun skenario pembelajaran di kelas untuk proses pembelajaran mata pelajaran yang dimaksud dengan memanfaatkan media yang telah disiapkan. Pembelajaran dilakukan dengan empat media dari bahan kain, yaitu sapu tangan, tas, kaos dan sepatu kanvas, sedangkan untuk media kayu dipilih media telenan kayu. Pemilihan bahan menjadi urutan dalam proses

pembelajaran, dipilih dari bahan termudah untuk melakukan kreasi hingga bahan yang lebih sulit lagi.

Langkah-langkah yang dilakukan siswa adalah:

1. Menyiapkan media antara lain bahan dari kain dan kayu, cat acrytex, palet, kertas bergambar, kertas karbon, pensil dan kuas .
2. Menyalin gambar yang ada pada kertas gambar ke bahan kain dengan menggunakan pensil dan kertas karbon.
3. Mewarnai media kain dengan menggunakan kuas dan cat acrytex.
4. Kegiatan akhir yaitu membiarkan hasil pewarnaan menjadi kering dapat dilakukan dengan menjemur kain dibawah terik matahari.

#### 5.3.1. Menyiapkan Media

Pada tahapan ini, terlebih dahulu kami siapkan media serta alat untuk mendukung proses mewarnai pada media kain dan kayu. Pertama kita belanjakan media untuk mitra pertama, kemudian kita belajakan berikutnya untuk mitra kedua. Berikut adalah beberapa media yang digunakan untuk aktivitas mewarnai:



Gambar 5.3 Media untuk mewarna

### 5.3.2. Tahapan Menyalin Pola

Pada tahapan ini, kami telah menyiapkan beberapa pola di kertas, siswa ABK diajarkan untuk menyalin pola tersebut pada media kain yang telah disiapkan, yaitu saputangan blacu. Ada sedikit kendala dalam menyalin pola, dikarenakan ada beberapa siswa yang takut melihat jarum, sehingga supaya kertas pola, karbon dan saputangan blacu letaknya tidak berubah ubah, kami sematkan klip. Tidak mudah bagi mereka untuk menyalin pola, sehingga untuk media yang lain tidak lagi diminta menyalin tetapi sudah kita siapkan desain gambarnya, sehingga mereka tinggal mewarnai. Berikut adalah aktivitas menyalin di SLB Karya Bhakti:



Gambar 5.4 Siswa ABK menyalin gambar pola pada media kain

### 5.3.3. Tahapan Mewarnai

Pada tahapan ini, para siswa ABK melakukan aktivitas mewarnai. Dalam hal ini akan sangat terlihat perbedaan cara mewarnai serta hasil mewarnai dari ABK tipe B(tuna grahita) dan ABK tipe C(tuna rungu). Untuk ABK tipe C memang cenderung lebih telaten dan rapi dalam mewarnai dibandingkan ABK tipe B. Pembelajaran mewarnai adalah salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk ABP, hal ini juga disampaikan oleh Bapak Wahyudi kepala sekola SLB Al Azhar, karena menurut beliau, ada beberapa siswa harus disibukkan supaya pikiran dia tidak kemana2 dengan beberapa halusinasi maupun hal2 yang tidak terkendali. Dengan adanya aktivitas ini akan meringankan beban guru dalam mengawasi siswa, karena tidak lagi berlarian kesana kemari. Namun ide-ide semacam ini yang terkadang sulit ditemukan dari para guru SLB tutur pak



Wahyudi. Para guru sudah disibukkan dengan rutinitas mengawasi serta tuntutan kurikulum membaca dan menulis bagi siswa SLB, sedangkan materi tersebut dirasa sangatlah membosankan. Harapannya dengan diberikan inovasi dalam media pembelajaran kali ini, akan memancing inisiatif para guru untuk lebih inovatif lagi dalam memberikan pembelajaran. Untuk Mitra SLB Karya Bhakti, kami bisa menuntaskan pembelajaran dengan menggunakan media kain dan kayu, serta meninggalkan bahan2 yang belum terpakai untuk kegiatan selanjutnya, Untuk Mitra Al Azhar, kami hanya melakukan sekali pertemuan dengan memberikan materi mewarnai pada tas, sedangkan materi di saputangan, kaos dan telenan kayu hanya kami tinggalkan berupa bahan2 yang sudah kami berikan pola. Kami berharap bapak ibu guru di SLB Al Azhar memberikan materi pada media yang belum tersampaikan pada kegiatan belajar mengajar selajutnya. Berikut adalah beberapa kegiatan aktivitas mewarnai yang sempat kami ambil:



Gambar 5.5 Aktivitas Mewarnai Siswa ABK Karya Bhakti



Gambar 5.6 Aktivitas Mewarnai Siswa ABK Al Azhar



#### 5.3.4. Tahapan Mengeringkan

Pada tahapan mengeringkan ini dilakukan supaya lebih meresap pada media yang digunakan saja. Khusus untuk media kayu, diperlukan proses penjemuran dengan sinar matahari untuk mengeringkan cat nya. Hal ini dikarenakan jenis kayu yang kita peroleh bersifat kurang meresap cat. Berikut adalah beberapa dokumentasi pengeringan.



Gambar 5.7 Hasil Karya Mewarnai Dijemur

#### 5.3.5. Tahap Evaluasi dan Penulisan Laporan.

Pembelajaran dilaksanakan di 2 SLB Mitra pada 40 siswa SLB dalam kelompok tuna grahita ringan dan tuna rungu, hasil pelaksanaan pembelajaran didapatkan data sebagai berikut:

\*)Keterangan kondisi:

1. Siswa yang belum dapat melakukan
2. Siswa dapat melakukan dengan pertolongan sepenuhnya
3. Siswa dapat melakukan dengan pertolongan seperlunya
4. Siswa dapat melakukan sendiri

### Media Kain Saputangan

Tabel pembelajaran dengan media kain saputangan

Kegiatan pembelajaran	Jumlah siswa yang melakukan			
	1 *)	2 *)	3 *)	4 *)
menyiapkan bahan kain/kayu	3	12	20	5
menyalin gambar	3	14	17	6
mewarnai dengan cat acrytex	3	14	23	0
menjemur hasil karya	3	9	25	3

#### Hasil pembelajaran dengan media kain saputangan:

Pada pembelajaran pertama dengan menggunakan media kain saputangan rata-rata siswa yang belum dapat melakukan sendiri dalam langkah-langkah pembelajaran sebesar 7,5 %. Untuk rata-rata siswa dapat melakukan dengan pertolongan sepenuhnya sebesar 30,6 %. Sedangkan untuk rata-rata siswa yang dapat melakukan dengan pertolongan seperlunya sebesar 53,1 % dan siswa yang sudah mandiri yang dapat melakukan sendiri kegiatan sendiri dari mulai menyiapkan bahan hingga menjemur hasil karya sebesar 8,75 %. Ini adalah rata-rata prosentasi jumlah siswa sesuai kemampuannya.

### Media Tas Kain

Tabel pembelajaran dengan media tas kain

Kegiatan pembelajaran	Jumlah siswa yang melakukan			
	1 *)	2 *)	3 *)	4 *)
menyiapkan bahan kain	3	6	15	16
menyalin gambar	3	12	19	6
mewarnai dengan cat acrytex	3	12	19	6
menjemur hasil karya	3	6	19	7

#### Hasil pembelajaran dengan media tas kain:

Terdapat peningkatan kemampuan siswa pada pembelajaran kedua yaitu dengan menggunakan media tas kain. Peningkatan kemampuan terjadi pada rata-rata siswa yang sudah mandiri yang dapat melakukan sendiri kegiatan sendiri dari mulai menyiapkan bahan hingga menjemur hasil karya sebesar 21,9 %. Angka ini menunjukkan peningkatan dari pembelajaran pertama sebesar 13,2 %.

Pada pembelajaran berikutnya yaitu dengan menggunakan media kaos, siswa sudah mulai terlatih dan terbiasa dengan menggerakkan pensil untuk mendesain juga menggunakan kuas untuk mewarnai, sehingga terdapat peningkatan kemampuan siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media kaos. Peningkatan kemampuan terjadi pada rata-rata siswa yang sudah mandiri yang dapat melakukan kegiatan sendiri dari mulai menyiapkan bahan hingga menjemur hasil karya sebesar 35 %. Angka ini menunjukkan peningkatan dari pembelajaran sebelumnya yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan media tas kain sebesar 10 % dan berarti juga peningkatan sebesar 28,3 % dari pembelajaran pertama dengan menggunakan media saputangan.

### Media Kayu Telenan

Tabel pembelajaran dengan media Kayu Telenan

Kegiatan pembelajaran	Jumlah siswa yang melakukan			
	1 *)	2 *)	3 *)	4 *)
menyiapkan bahan kayu	3	16	15	6
menyalin gambar	3	9	19	9
mewarnai dengan cat acrytex	3	10	19	8
menjemur hasil karya	3	8	17	12

#### Hasil pembelajaran dengan media kayu telenan:

Ditemukan tingkat kesulitan kembali pada kemampuan siswa dalam pembelajaran ketiga yaitu dengan menggunakan media kayu telenan. Kesulitan itu terjadi pada rata-rata siswa tuna grahita ringan, hal ini dikarenakan diperlukan kembali penyesuaian media dari kain ke kayu. Rata-rata siswa yang sudah mandiri dan dapat melakukan kegiatan sendiri dari mulai menyiapkan bahan hingga menjemur hasil karya sebesar 21,9 %. Angka ini menunjukkan tidak ada peningkatan dari pembelajaran sebelumnya.

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **7.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat disampaikan dalam pelaksanaan pembelajaran bagi ABK tuna grahita ringan dengan memanfaatkan media kain dan cat acrytex adalah:

1. Untuk Pembelajaran pada SLB dapat berlangsung dengan lebih baik khususnya pada mata pelajaran seni budaya, dibutuhkan media Pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam berkreasi, salah satu media yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan bahan kain, kayu dan cat acrytex
2. Kemauan, kemampuan, motivasi dan hasil belajar siswa SLB dapat meningkat dengan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Siswa SLB dapat berkreasi dan menunjukkan kreasi terbaiknya dalam menghasilkan karya seni berbahan dasar kain maupun kayu.
4. Terdapat peningkatan kualitas kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran secara mandiri sebesar 28,9% untuk media yang serupa.

#### **7.2 Saran**

Adapun saran perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran ini adalah:

1. Peran serta guru mata pelajaran sangat dibutuhkan untuk turut serta dalam kegiatan menggambar dan mewarnai dengan media kain, kayu dan cat acrytex
2. Tidak bisa membandingkan hasil pembelajaran dengan media yang berbeda, dibutuhkan proses penyesuaian lagi untuk media yang lain.
3. Kegiatan pembelajaran seni budaya ini dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media dari kayu, suatu misal melukis dan mewarnai terompa.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association., 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-V*. American Psychiatric Publishing. Washington, DC.
- Amin, M., 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Dirjen Dikti Depdikbud PPTG, Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional, 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SDLB-C*. Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2006. *Standar Isi, Standar Kompetensi Lulusan dan Panduan Penyusunan KTSP Tunagrahita Ringan (C)*. Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa.
- J. J. Cromby, P. J. Standen, D.J. Brown. 1996. *The Potentials of Virtual Environments in The Education and Training of People with Learning Disabilities*. Journal of Intellectual Disability Research.

## LAMPIRAN 1. DOKUMENTASI

### A. Gedung Sekolah Mitra



Tampak Depan Gedung SLB BC Karya Bhakti



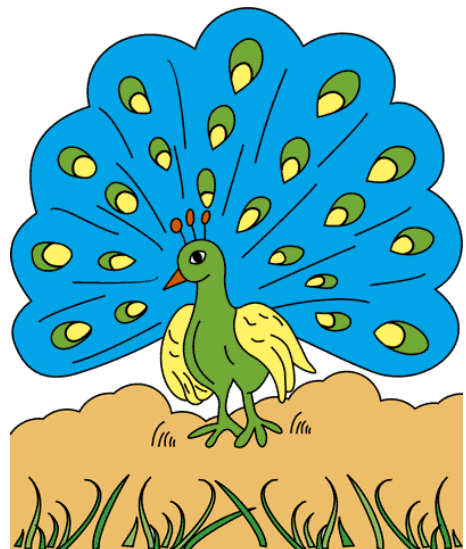
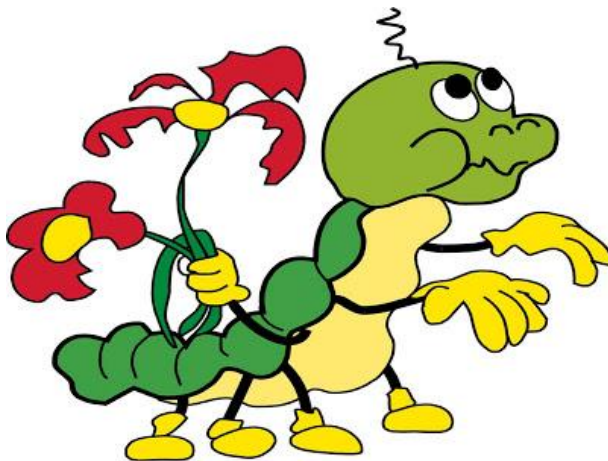
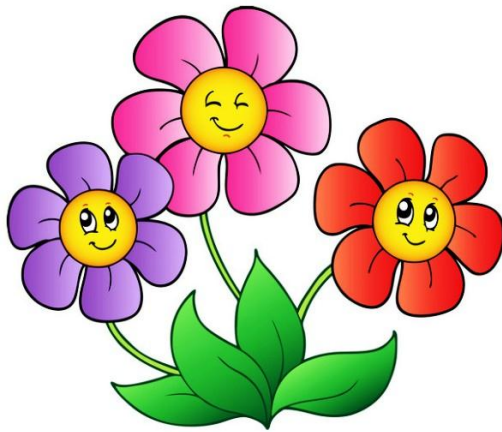
Tampak Depan Gedung SLB Al Azhar Sidoarjo

B. Peralatan Yang Digunakan





C. Beberapa Gambar Pola yang digunakan



#### D. Pemilihan Motif



#### E. Aktivitas menyalin Pola ke Media Kain





F. Aktivitas Mewarna Saputangan dengan Cat Acrytex



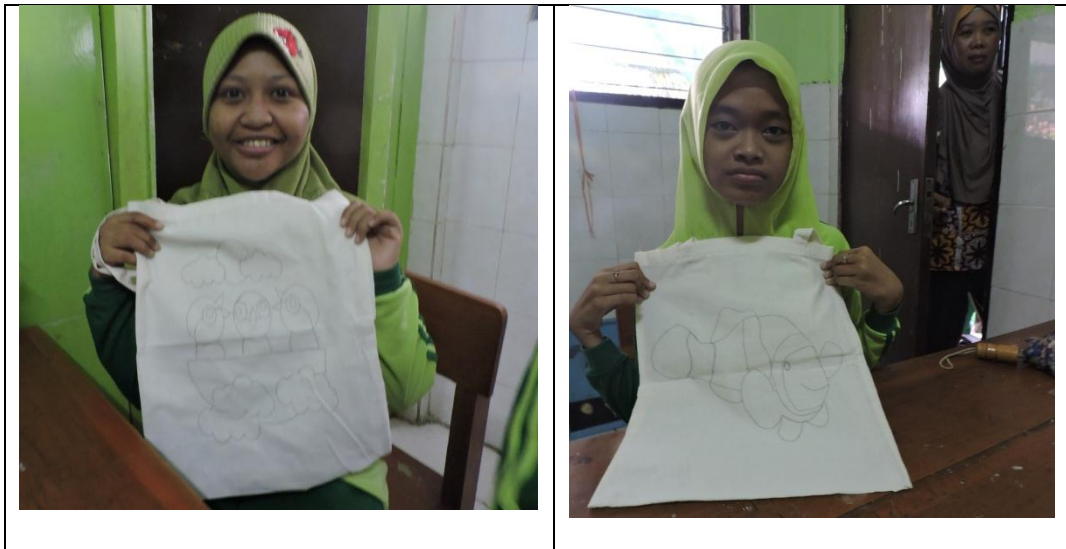
G. Foto Bersama Hasil Karya Melukis dengan Media Saputangan







## H. Pemilihan Motif untuk Melukis pada Media Tas



## I. Hasil Karya Melukis Tas Kain





J. Aktivitas Melukis pada Media Kayu



K. Foto Bersama dengan hasil Karya Melukis di Telenan Kayu





are easy to be manipulated (gullible).

### Practical Aspect

Someone can function based on the age in the case of self-management. They still need support in daily life to do complex activities. In the age of consent, they usually still need support to do shopping, to get transportation, to arrange home, to take care of the children, to eat nutritious food, to proceed banking things, and to manage money. The skill of shopping seems to be a job which does not emphasize on the conceptual skill. Someone normally needs a support to take care of his health and to decide to the job based on the skill he has.

The result identification of students' needs in the art-culture and vocational skills lesson is to perform the logical, critical, creative, and innovative thinking which can express themselves through artistic and cultural activities, appreciate works of art and culture, and earn creative works individually and in a group.

From that identification, we arrange a learning which is adjusted with the characteristics and limitation of the children with special needs for art-culture and vocational skills lessons. The learning was conducted for 15 children with special needs in the mentally disabled group and the result of the lesson implementation is:

\*) Condition Note:

1. Students who has not done
2. Students who can do it with a full assistance
3. Students who can do it with a limited assistance
4. Students who can do it independently

Table 1. Learning Media with Handkerchief

Lesson Activity	The Number of the Student			
	1 *)	2 *)	3 *)	4 *)
Preparing fabric	1	4	8	2
Copying pictures	1	6	7	1
Coloring with acrytex paint	1	6	8	0
Drying the work of art	1	3	10	1

In the first table using handkerchief, average students can not do it themselves with steps of the learning is 6,7%. Average students who can do it with full assistance is 31,7%. Average students who can do it with help is 55,0%, and students who is independent and can prepare the materials till it is dry is 6,7%. This is the percentage of the students based on their ability.

Table 2. Learning Media with Fabric Bag

Lesson Activity	The Number of the Student			
	1 *)	2 *)	3 *)	4 *)
Preparing fabric	1	2	5	7
Copying pictures	1	4	8	2
Coloring with acrytex paint	1	4	8	2
Drying the work of art	1	2	8	4

There is an improvement of students' ability in the second learning which used fabric bag. The improvement happened to the independent students, from preparing the materials till dry their works is 25%. This number shows the increment from the first lesson is 18,3 %.

Table 3. Learning Media with T-Shirt

Lesson Activity	The Number of the Student			
	1 *)	2 *)	3 *)	4 *)
Preparing fabric	1	0	7	7
Copying pictures	1	4	7	3
Coloring with acrytex paint	1	3	7	4
Drying the work of art	1	1	6	7

In the next learning using t-shirt, students have been trained and get used to move the pencil to design and to use paint brush to color. It means there is an improvement of the students' ability using t-shirt. Increment of the independent students from preparing the materials till dry the works is 35%. This number shows the improvement from the previous lesson which was using fabric bag is 10% and it means the increment is 28,3% from the first learning using handkerchief.

### CONCLUSION AND SUGGESTION

The conclusion of the lesson for lenient children with special needs using fabric cloth and acrytex paint is:

1. The lesson of children with special needs can run well specially the learning of art and culture lessons. It needs media which can develop the interest of the children in creating, such as using fabric cloth and acrytex paint.
2. Willingness, ability, motivation, and study result of children with special needs can improve with a fun learning.
3. They can create and show their creativity in producing works of art form fabric cloth
4. There is quality improvement of the students' ability in impleting the lesson independently (28,3%)

The suggestion for this learning implementation:

1. The involvement of the teachers is very needed to do some activities such as drawing and coloring with fabric cloth and acrytex paint.
2. This activity of art-culture lesson can be improved using wooden media, such as painting and coloring cutting board.

### REFERENCES

- American Psychiatric Association. 2013. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-V. American Psychiatric Publishing. Washington, DC.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SDLB-C. Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Standar Isi, Standar Kompetensi Lulusan dan Panduan Penyusunan KTSP Tunagrahita Ringan (C). Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa.
- David Wechsler. 1944. The Measurement of Adult Intelligence , Baltimore The Williams & Wilkins Company.
- Halahan, D. P., Kauffman, J. M., Pullen, P C.. 2012. Exceptional Learners an Introduction to Special Education. Pearson Education. New Jersey.
- J. J. Cromby, P. J. Standen, D.J. Brown. 1996. "The Potentials of Virtual Environments in The Education and Training of People with Learning Disabilities". Journal of Intellectual Disability Research, volume 40 Part 6 pp-489-501.
- Kemp, J. E. & Dayton, D. K. 1980. Planning and producing instructional media (2 nd ed) New York: Harper & Row Publishers Cambridge.
- Sagirani, T., Amelia, T., Dewiyani, MJ.. 2014. Learning Media of Currency Introduction for Children with Special Needs. *Proceeding of The Asian Conference on Society, Education and Technology, 2014 (ACSET)*. October 28 - November 2, 2014, Osaka, Japan. Pp 153-162.
- Sagirani, T., Nugroho, L.E., Santosa, P. I., Kumara, A. 2015. User Experience Model in The Interaction Between Children with Special Educational Needs and Learning Media. *Proceeding of 2nd International Conference on Information Technology, Computer and Electrical Engineering (ICITACEE)*. Semarang, Indonesia. October 16-18, 2015. Pp. 75-78.
- Yustinus Semiun. 2006. Kesehatan Mental. Yogyakarta : Penerbit Kanisiun.

### LAMPIRAN 3. Surat Perjanjian Pelaksanaan Program IbM



RAYA KEDUNG BARUK 98  
SURABAYA 60298  
P. +62 31 8721731  
F. +62 31 8710218  
INFO@STIKOM.EDU  
WWW.STIKOM.EDU

#### **SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PROGRAM HIBAH IPTEKS BAGI MASYARAKAT (IbM) TAHUN ANGGARAN 2015 Nomor : 010/ST-PPM/KPJ/V/2016**

Pada hari ini Senin tanggal Enam Belas bulan Mei tahun Dua Ribu Enam Belas, kami yang bertanda tangan dibawah ini :

1. Tutut Wuriyanto, M. Kom

:Kepala Bagian Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (PPM) STIKOM SURABAYA, yang dalam hal ini bertindak sebagai penanggung jawab pelaksanaan Program Hibah Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) yang didanai DIPA Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Nomor SP DIPA-023.04.1.673453/2016 Revisi 01 tanggal 03 Maret 2016 sesuai surat perjanjian nomor : 051/SP2H/P/K7/KM/2016 Tanggal 25 April 2016. Untuk selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.

2. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom

: Penerima Hibah Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) Tahun Anggaran 2016. Untuk Selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

PIHAK KEDUA mempunyai anggota sebagai berikut :

- Didiet Anindita Armandy, S.Kom

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama telah bersepakat dan bekerjasama untuk menyelesaikan semua kegiatan Program Hibah Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Program Hibah Program Pengabdian Kepada Masyarakat tahun anggaran 2016 Nomor: 051/SP2H/P/K7/KM/2016 Tanggal 25 April 2016.

PIHAK PERTAMA memberi kepercayaan dan pekerjaan kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima pekerjaan tersebut sebagai Pelaksana Program Hibah Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) dengan judul: **"IbM Kelompok Siswa Berkebutuhan Khusus Dalam Berkreasi Dan Berekspresi Pada Media Kain Dan Kayu"**

PIHAK PERTAMA memberikan dana untuk kegiatan Program Hibah Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) kepada PIHAK KEDUA sebesar Rp. 47,000,000,-. Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPN dan/atau PPh (5% bagi yang memiliki NPWP untuk golongan III serta 6% bagi yang belum memiliki NPWP dan 15% bagi golongan IV) menjadi tanggung jawab PIHAK KEDUA dan harus dibayarkan ke kas Negara sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

PIHAK PERTAMA melakukan pembayaran secara bertahap kepada PIHAK KEDUA, yaitu termin pertama sebesar 50% Rp. 23,500,000,- diberikan setelah penandatanganan surat perjanjian ini, termin kedua sebesar 20% Rp. 9,400,000,- diberikan setelah laporan kemajuan pelaksanaan kegiatan dan laporan penggunaan keuangan 70% diterima oleh bagian Penelitian & Pengabdian Masyarakat (PPM) dan telah diunggah ke SIMLITABMAS, termin ketiga sebesar 30% Rp. Rp14,100,000,- diberikan setelah laporan akhir, seminar, *log book*, dan laporan keuangan 100% diterima oleh bagian Penelitian & Pengabdian Masyarakat (PPM) dan telah diunggah ke SIMLITABMAS.

PIHAK KEDUA harus menyerahkan laporan akhir dari seluruh kegiatan, baik secara administratif maupun hasil capaian dari kegiatan yang telah dilakukan. Adapun waktu penyerahan laporan akhir dari kegiatan tersebut adalah tanggal **15 Oktober 2016**. Kelalaian atas kewajiban pengumpulan pada tanggal tersebut menyebabkan gugurnya hak untuk mengajukan usulan pengabdian masyarakat pada tahun berikutnya.

PIHAK PERTAMA dapat melakukan kegiatan: (1) Pemantauan, (2) Evaluasi internal, (3) Audit penggunaan anggaran. Pihak KEDUA wajib memperlancar kegiatan yang dilakukan PIHAK PERTAMA tersebut.

PIHAK KEDUA wajib Menyelesaikan:

- Laporan Kemajuan (*Progress Report*) sebanyak 2 (Dua) eksemplar, paling lambat **31 Juli 2016**
- Laporan Penggunaan Keuangan 70%, sebanyak 2 (Dua) eksemplar, paling lambat **31 Juli 2016**
- Softcopy laporan tahap I / Pendanaan 70% berupa Pengisian di <http://simlitabmas.dikti.go.id/> yakni Catatan harian dan laporan penggunaan anggaran 70% pada **April – 15 Juli 2016**
- Softcopy laporan tahap II / Pendanaan 30% berupa Pengisian di <http://simlitabmas.dikti.go.id/> yakni Catatan harian dan laporan penggunaan anggaran 70% pada **20 Juli – 15 Oktober 2016**
- Monev Internal pada **5 – 20 Agustus 2016**
- Monev Eksternal pada **20 Agustus – 10 September 2016**
- Laporan Akhir sebanyak 2 (dua) eksemplar, paling lambat **30 Oktober 2016**
- Laporan Penggunaan Keuangan 100%, sebanyak 2 (dua) eksemplar, paling lambat **30 Oktober 2016**
- Catatan Harian (*Log Book*) sebanyak 2 (dua) eksemplar, paling lambat **30 Oktober 2016**
- **Bagian cover ditulis :**

Dibiayai oleh :

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal  
Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi,  
dan Pendidikan Tinggi

sesuai dengan surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada  
Masyarakat

Nomor 108/SP2H/PPM/DRPM/II/2016, tanggal 17 Februari 2016 dan/atau  
166/SP2H/PPM/DRPM/III/2016, tanggal 10 Maret 2016.



PIHAK KEDUA juga terikat dengan perjanjian Pelaksanaan Program Hibah Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) Tahun Anggaran 2016 dari Kopertis VII nomor : 051/SP2H/P/K7/KM/2016 Tanggal 25 April 2016.

Demikian surat perjanjian dibuat, dipahami bersama dan dilaksanakan.

PIHAK PERTAMA,



Tutut Wuriyanto, M. Kom

Surabaya, 16 Mei 2016

PIHAK KEDUA,

A blue ink signature of Nunuk Wahyuningtyas, M. Kom is written in a stylized, cursive script.

Nunuk Wahyuningtyas, M. Kom